

Вознюк О.В. Негативні наслідки кібесоціалізації // Регіональна науково-практичній інтернет-конференція «Інтернет-бум: психолого-педагогічні проблеми та наслідки агресивно-інформаційного впливу на психологічне здоров'я і розвиток дітей та учнів», листопад 2017 року. – Житомир URL: https://dpszt.blogspot.com/2017/11/159_75.html

УДК 159.1

Вознюк О.В.
д-р пед. наук, доц.
професор кафедри дошкільної освіти і педагогічних інновацій
Житомирського державного університету імені Івана Франка

НЕГАТИВНІ НАСЛІДКИ КІБЕСОЦІАЛІЗАЦІЇ

Анотація. Розглядаються негативні кіберсоціалізаційні наслідки комп'ютеризації як суттєвого чинника побудови сучасного інформаційно-освітнього простору. Показано, що упровадження ІКТ привело до появи принципово нових форм взаємодії у віртуальному середовищі, які ініціюють негативні тенденції: поширюються серйозні соціальні проблеми; виникають специфічні форми людської поведінки (віртуальна деструкція, Інтернет-адикція та ін.); докорінно змінюються культурно-ціннісний код поведінки людини, структура самосвідомості: формується цифровий, віртуальний тип людини; трансформуються традиційні форми соціалізації і соціальних відносин.

Ключові поняття: кіберсоціалізація; комп'ютеризація навчання; кібер- та Інтернет-адикція; ігроманія; Інтернет-залежність; "цифрове тіло"; "мережева персона"; "віртуальна особистість".

Постановка проблеми. У книзі Т. Оппенгеймера "Мерехтливий розум" [14] вперше найбільш переконливо відображено негативні аспекти використання інформаційних технологій як у сфері освіти, так і у процесі соціалізації дітей та молоді. При цьому автор обґрунтовує тезу, що ІКТ у тому вигляді, в якому вони сформувалися на початку ХХІ століття, не здатні виконати покладених на них завдань автоматизації інтелектуальної діяльності.

Т. Оппенгеймер переконливо показує згубність сучасної комп'ютеризації

навчального процесу і робить висновок, що навчання треба рятувати поверненням до традиційних безкомп'ютерних методів, що й відбувається у найбільш розвинених країнах світу, де існують своєрідні лакуни – зони, вільні від поширення ІКТ. Так, у Кремнієвій долині (США) існують навчальні заклади (де готують сучасну еліту американського суспільства), в яких суттєво обмежено використання всіляких комп'ютерних засобів, що, як виявляється, шкідливо впливають на процес навчання і, взагалі, на соціалізаційні процеси.

"Телевізор і комп'ютер обмежують багатство тілесного сприйняття тільки очима і вухами, скасовувавши цим рівність між сприйняттям образу і звуку, оскільки наприклад, музика, яка звучить з колонок або мова невидимого диктора часто виходить з абсолютно іншої сфери реальності, ніж зображення на екрані. Крім того, враження від почутого і побаченого відокремлені від тілесної активності дитини, яка під час перегляду передачі переходить у стан вищого ступеня нерухомості. Дослідник мозку М. Шлітцер відзначає, що телевізор, відео і комп'ютер спричиняють руйнівну дію на здоров'я дитини, навіть якщо йде найкраща дитяча програма, передача про тварин або навчальна програма. Використання комп'ютера у навчальних цілях у ранньому шкільному або навіть у дошкільному віці також є непродуктивним. Так, результати дослідження у 2000 році 200 ізраїльських шкіл, з яких 122 були забезпечені комп'ютерами, засвідчили, що навіть урок математики, на якому був використаний комп'ютер, не дав жодних покращень академічної успішності, скоріше навіть виявив тенденцію погіршення" [10, с. 90-93].

У зв'язку з цим можна говорити про явище "кіберсоціалізації", яке, з одного боку, значно посилює взаємодію людини зі своїм соціальним оточенням, розширює її буттєвий обрій (що постає позитивним аспектом кіберсоціалізації), а з іншого боку "віртуалізація" людського існування виявляє низку серйозних проблем.

1. Найбільш суттєвий негативний аспект кіберсоціалізації пов'язаний із проблеми кібер- та Інтернет-адикцією (ігроманія й Інтернет-залежність), що призводять до соціального аутизму. Зазначимо, що на сьогодні не існує

детально розробленого психологічного або психіатричного діагнозу Інтернет-залежності.

2. Численні проблеми, пов'язані із віртуальним простором, не обмежуються "іграми ідентичності" та Інтернет-адикцією, оскільки девіантна й делінквентна поведінка суб'єктів кіберсоціалізації, що з цього випливає, пов'язана передусім з порушенням авторських прав, нетолерантністю до соціокультурних відмінностей, хакерством, кібертероризмом, дитячою порнографією, хепіслепінгом (розміщення в мережі відеороликів із записами реальних сцен насильства), дифамацією (відправлення або публікація в кіберпросторі наклепу на жертву, кіберзнущанням) та ін.

3. Негативний вплив на людину з боку кібернетичної сфери діє на всі новоутворення особистості, що призводить до суттєвих змін, у першу чергу, її ціннісної сфери, самосвідомості, потреб, інтересів, бажань, цілей, життєвих настанов.

4. Можна говорити про потужну маніпулятивну складову зазначеного впливу, яка постає певним проектом, спрямованим на пропаганду насильства, на спотворення процесів соціального спілкування, порушення норм людської моралі, на пропаганду злочинності, насильства. За таких умов можна говорити про віртуальний вплив політичного типу, про вплив на процеси політичної соціалізації молоді, коли актуальними постають протестні акції.

5. Соціальні мережі можуть відігравати роль банку даних: існує інформація про зв'язки власників Facebook із спецслужбами, які збирають банк даних на кожного користувача Інтернету.

6. Вкрай небезпечним постає ситуація, коли діти спостерігають за сценами насилля в Інтернет-іграх. На відміну від вербальних стимулів (мови), що адекватно і на досить критичному рівні сприймається дитиною після 4 років, зорові образи вона здатна сприймати вже в 1,5 роки на некритичному рівні, що призводить до наслідування негативних аспектів поведінки. З цим психічним феноменом науковці пов'язують зростання за останні 25 років немотивованої злочинності та появу нового жахливого феномена "діти-вбивці".

7. За таких умов докорінно змінюються умови формування та розвитку особистості дитини через невидимість суб'єкта спілкування, анонімність, низьку регламентованість поведінки, розмаїття кіберспільнот, що створюють сприятливі умови для експериментування з власною ідентичністю, конструювання "віртуальної особистості". У зв'язку з цим можна говорити про формування так званого "цифрового тіла" (або "мережевої персони", "віртуальної особистості") людини поряд з фізичним (індивідом) і соціальним (особистістю), що призводить до втрати людиною її "Я реального" як сутності, що забезпечує ідентичність людини за допомогою реальної соціальної дійсності.

8. Вхід користувача в віртуальне "кеберсередовище" як правило призводить до формування мозаїчності норм, що регулюють поведінку особистості, коли системність і цілісність традиційних форм процесу соціалізації порушується, що виявляється у дезорієнтації в причинно-наслідкових зв'язках світу, руйнації ціннісних норм та морального ядра особистості, втраті критеріїв істинності й хибності, здатності до критичного мислення.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Феномен кіберсоціалізації (В.О. Плешаков) як віртуальної комп'ютерної соціалізації, що реалізується у кіберпросторі, є процесом якісних змін структури особистості, її потребнісно-мотиваційної сфери, що відбувається в результаті використання ресурсів і комунікації з віртуальними агентами соціалізації у глобальній мережі Інтернет (у першу чергу, у процесі листування за допомогою e-mail, SMS, на форумах, у чатах, блогах, інтернет-пейджерах, телеконференціях, он-лайн іграх, соціальних мережах, ЗМІ, рекламних оголошеннях, кінофільмах, віртуальних книгах, іграшках тощо) [11; 12]. Щільно пов'язаною із зазначеним феноменом є "кіберонтологія" – буття і/або життєдіяльність людини в кіберреальності, детерміноване рівнем розвитку самосвідомості і ціннісної сфери особистості, а також комплексом об'єктивних і суб'єктивних чинників соціолізуючого середовища [8].

Різнобічні феномени кіберсоціалізації нині дедалі більше і активніше вивчають як зарубіжні, так і вітчизняні дослідники (Ю.Д. Бабаєва, О.Є. Войскунський, В.О. Плешаков, О.В. Смилова та ін.). Великого значення набуває дослідження кореляцій реального й віртуального просторів (Н. О. Носов, О.В. Романов та ін.), специфіки Інтернет-спілкування молоді (Т. В. Карабін та ін.), феномена "віртуальної особистості" (Дж. Донат, Дж. В.Келі, Ш. Теркл та ін.). Разом з тим можна стверджувати про "парадигму ефектів" мас-медіа, коли засоби масової комунікації, що широко використовуються у віртуальному Інтернет-середовищі, мають статус відносно незалежного від владних структур соціального інституту (У. Ліпман, Г. Лассуелл, Дж. Клепер, Б. Берельсон). Відтак, кіберсоціалізація і Інтернет-соціалізація охоплюють більшість цивілізованого світу [7].

Відтак, **мета** статті – аналіз психологічних аспектів негативних чинників кіберсоціалізації як процесу входження людства в еру інформаційного суспільства.

Виклад основного матеріалу і результатів дослідження. Розглянемо головні психологічні аспекти негативного кіберсоціалізаційного впливу на особистість дітей та молоді.

1. Комп'ютерні засоби навчають людину діяти на оточення маніпулятивно-директивним, інструментально-силовим чином, що має тенденцію призводити до насильницьких актів, що рельєфно ілюструється завдяки хакерським технологіям та лавиноподібним потоком комп'ютерних вірусів.

2. Комп'ютери шкідливі через прийняту в них двозначну логіку, яка сприяє формуванню в людини однозначного, "чорно-білого" антитворчого мислення. "У випадку, якщо в дитини не формується амбівалентне ставлення до об'єкта, і всі об'єкти здаються йому або тільки гарними, або тільки поганими без ніякого плавного переходу і якщо таке сприйняття навколишнього світу закріплюється, то все це слугує передумовою для подальшого розвитку у напрямку шизоїдного типу" [9, с. 110, 120], що характеризується атомарно-дискретним, агресивним, антитворчим сприйняттям світу. Суттєво, що саме амбівалентність як "баланс

протилежностей” (П. Вайнцвайг [2]) є живильним підґрунтям для розвитку творчої особистості (творчі особистості є парадоксальними істотами, що характеризуються амбівалентними, взаємовиключними психологічними і поведінковими особливостями).

3. Впровадження комп’ютера як головного провідника видовищних технологій сучасності значно гальмує потребу та процес читання, коли книга як джерело духовного розвитку відступає на другий план: нині непомірно активізуються елементи видовищної культури, коли в силу розвитку відповідних електронних засобів масової інформації в багато разів збільшилась кількість інформаційних (аудіо-візуально) сигналів, які надходять до молоді людини. Водночас значно послабився чинник книжково-вербальної інформації. Останнє проявляється в тому, що діти сьогодні дуже мало читають книжки, зокрема художньої літератури. Це призводить до примітивізації художньо-естетичної сфери людини, спотворюється функціональний зв’язок між півкулями її головного мозку. Залишаються нерозвиненими механізми відтворювальної уяви, вищий розвиток яких дозволяє читачеві не тільки відтворювати образи художніх творів, якими їх бачить письменник, але й повністю підпорядковувати свої образні процеси глибокому й точному аналізу тексту.

Якщо *психофізіологічною метою розвитку людської істоти* можна вважати досягнення стану функціонального синтезу півкуль (коли знаково-вербальна інформація, що сприймається переважно на рівні лівопівкульових психічних процесів, легко трансформується в образно-емоційну сферу правої півкулі, і навпаки), то нині різко зменшилися міжпівкульові трансформаційні процеси, знизилась здатність людини до вербалізації та девербалізації інформації, тобто спроможність "одягати" у знаково-вербальні "шати" емоційно-образну інформацію, і протилежна спроможність до зворотної трансформації знака в образ, слова – в емоцію. Така трансформація має місце саме у процесі залучення молоді людини до художньої скарбниці людської цивілізації, що розвиває вміння людини генерувати образну інформацію у сфері

власного художньо-естетичного уявлення, а це, у свою чергу, постає наріжною умовою розвитку творчого мислення.

Висновки та перспективи дослідження. Реальним вирішенням проблем, пов'язаних із кіберсоціалізацією, є впровадження *"трійкового комп'ютера"*, що втілює діалектичну логіку самого життя. Відзначимо, що діалектична трійкова логіка на підставі відповідного математичного апарату була розроблена М.П.Бруснецовим у вигляді трійкової системи числення, а також у вигляді ЕОМ *"Сетун"* (60-ті роки ХХ століття), яка функціонує відповідно до трійкової логіки та дозволяє здійснити перехід освіти від суворої класичної двозначної логіки (що постає мовою традиційної науки) до творчої багатозначної тризначної логіки, яка ініціює процеси творчості [4–6].

Результати дослідження Н.П. Бруснецова полягали в тому, що було експериментально доведено: трійкова машина, щонайменше в умовах електромагнітної техніки, виявляється істотно економнішою, швидшою, простішою і математично більш довершеною, ніж функціонально еквівалентна двійкова машина (традиційний цифровий комп'ютер), сконструйована на елементах того ж типу. Крім того було показано, що трійкові пристрої можуть бути ефективно і просто реалізовані на основі способу виконання логічних операцій, названих згодом "граничною" ("нечіткою", "сутінковою", "творчою", "квантовою") логікою: саме в тризначному варіанті з позитивними і негативними вагами логічних входів цей спосіб стає доцільним та практичним завдяки значному ослабленню вимог до точності і стабільності параметрів фізичних елементів і сигналів, що відповідає деяким сучасним багатозначним логікам. Не менш важливим було й те, що трійкова логіка з її 33 одномісними і 39 двомісними операціями, що трактується деякими філософами як "логіка таємничого мікросвіту", постала перед інженером як давно відома йому логіка позитивного, негативного та рівного нулю електричного струму (або заряду), а перед програмістом – як логіка елементарних чисел: 0 , 1 , -1 , або логіка значень, прийнятих алгебраїчним знаком числа: "+", "-", "0". При цьому з'ясувалося, що,

хоча ця трійкова логіка складніше двозначної, вона разом з тим зручніше для людини, легше освоюється і застосовується.

Тим більше, що, як пише видатний український математик А.П. Стахов, людство дедалі більше стає заручником класичної двійкової системи числення, яку покладено в основі сучасних мікропроцесорів і інформаційних технологій. Тому подальший розвиток мікропроцесорної техніки і заснованої на ній інформаційної технології на основі класичної двійкової системи числення слід визнати тупиковим напрямком. Двійкова система не може слугувати інформаційною і арифметичною основою спеціалізованих комп'ютерних і вимірювальних систем (космос, управління транспортом і складними технологічними об'єктами, нанотехнології), а також наноелектронних систем, де проблеми надійності, завадостійкості, контрольованості, стабільності, живучості систем виходять на передній план.

Відтак, вважає цей автор, слід відмовитися від класичної двійкової системи числення як інформаційної та арифметичної основи спеціалізованих комп'ютерних систем і наноелектронних систем і перейти при їх проектуванні на нові надлишкові системи числення, що зберігають всі відомі переваги класичної двійкової системи числення (позиційність репрезентації чисел, простота арифметичних правил, використання двох $\{0, 1\}$ цифр для репрезентації чисел, прості правила порівняння і округлення чисел тощо) і дозволяють поліпшити надійність, контрольованість, завадостійкість комп'ютерних систем і тим самим підвищити інформаційну надійність комп'ютерів.

У зв'язку з цим можна навести сучасні розробки квантового комп'ютера (здійснюються корпорацією IBM), який оперує трійковою логікою. Йдеться про обчислювальний прилад, який використовує п'ять атомів в якості процесора і пам'яті і працює на значно вищих швидкостях, ніж сучасні комп'ютери. Принцип роботи квантового комп'ютера заснований на обертанні електронів або атомних ядер синхронним чином в протилежних напрямках, що можна використовувати в якості програмуючого принципу. При цьому унікальність

квантового комп'ютера полягає в тому, що частки, які обертаються, виявляють ефект суперпозиції, тобто взаємного накладення і можливості обертання в протилежних напрямках одночасно.

Тут дві протилежних інформаційних позиції можуть існувати одночасно, тобто один квантовий біт може одночасно приймати два протилежних значення, що відповідає такій парадоксальній людській властивості, як дипластія (енансіосемія) – здатність поєднувати в одному розумовому контексті феномени, що суперечать один одному (наприклад, мовний оксиморон – "живий небіжчик") [1, с. 10].

Починаючи з останнього десятиліття XX століття спостерігається лавиноподібне зростання інтересу до гіпотези квантової природи людської свідомості (І.З.Цехмістро, Д. Бом, Р. Пенроуз, Г. Степп, С. Хамерофф, Дж. Сарфатті та ін. [13; 15]), що формує ґрунт для розробки квантових комп'ютерів.

Відзначимо, що ідеї квантового комп'ютера і квантової зв'язку (криптографія) разом із потребою людства у більш гармонійному мисленні і відображенні дійсності, виникли через сто років після народження ідей квантової фізики. Можливість побудови квантових комп'ютерів підтверджується сучасними теоретичними та експериментальними дослідженнями. Нова техніка XXI ст. народжується шляхом синтезу нових ідей в математиці, фізиці, інформатиці, технології, відкриттів у сфері квантової реальності, яка виявила основні її проблеми – нелокальності, прихованих параметрів, невизначеності, додатковості, колапсу хвильової функції, непричинного (імплікативної) зв'язку квантових систем [3].

Список використаних джерел.

1. Брагина Н. Н. Функциональные асимметрии человека / Н.Н. Брагина, Т.А.Доброхотова.– М.: Медицина, 1988. – 288 с.
2. Вайнцвайг П. Десять заповедей творческой личности / П. Вайнцвайг. – М.: Прогресс, 1990. – 192 с.

3. Валиев К.А. Квантовая информатика: компьютеры, связь и криптография / К.А Валиев // Вестник РАН. – 2000. – Т. 70. – № 8. – С. 688-695.

4. Вознюк О.В. Розвиток особистості педагога в умовах цивілізаційних змін: теорія і практика : монографія / О.В. Вознюк. – Житомир: Вид-во ЖДУ імені Івана Франка, 2013. – 608 с. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/12948/>

5. Вознюк А. В. Как возможен синтез знаний: монография / А.В. Вознюк. – Житомир: Изд-во ЖГУ им. И. Франко, 2016. – 878 с. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/21842/>

6. Вознюк А. В. Педагогическая парадоксология: аксиоматический, теоретический, прикладной аспекты : монография / А.В. Вознюк. – Житомир: Рута, 2016. – 622 с. URL: <http://www.klex.ru/l4c>

7. Желібо Є. Безпека життєдіяльності. Навчальний посібник / Є.Желібо, Н.Заверуха, В.Зацарний. – К.: Каравела, 2003. – 328 с.

8. Інформаційно-психологічні аспекти кіберсоціалізації людини. Збірник доповідей наукового семінару 24 квітня 2013 року. – Житомир, ЖВІНАУ, 2013. – 60 с.

9. Обухова Л.Ф. Детская психология: теории, факты, проблемы / Л.Ф. Обухова. – М.: Тривола, 1995. – 234 с.

10. Патцлафф Р. Лейтмотивы вальдорфской педагогики. От трех до девяти лет / Перевод с немецкого / Р/ Патцлафф. – К.: Изд-вл "НАИРИ", 2008. – 144 с.

11. Плешаков В. А. Киберсоциализация человека в информационном пространстве / В. А. Плешаков // Информация и образование: границы коммуникаций INFO'2009: Сборник научных трудов. – Горно-Алтайск, 2009. – С. 51-52;

12. Плешаков В. А. Киберсоциализация человека: от Homo Sapiens'а до "Homo Cyberus'а"? / В. А. Плешаков // Вопросы воспитания, 2010. – № 1 (2). – С. 92-97.

13. Цехмістро І.З. Голістична філософія науки / І.З Цехмістро. – Харків: АКТАС. 2003. – 285 с.;

14. Oppenheimer Todd. The Flickering Mind: Saving Education from the False Promise of Technology. – N.Y.: Random House, Trade Paperback. – 528 p.

15. Young A. The Reflexive Universe: Evolution of Consciousness / A. Young. – N. Y.: Delacorte Press, 1976. – 200 p.